PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MEMANDU ACARA *INFOTAINMENT*PADA SISWA SMP

Annisa[1], Annisa Nasution[2], Oktaviandi Bertua Pardede[3], Nanda Dwi Asti[4]
Universitas Prima Indonesia
Corresponding Author: anni83sah@gmail.com

BAHASA INDONESIA PRIMA (BIP)
www.unprimdn.ac.id
Artikel History:
Submitted: 5 Februari 2022; **Revised:**10 Maret 2022; **Accepted:** 25 Maret 2022
10.34012/bip.v4i1.2752
BIP: Jurnal Bahasa Indonesia Prima
Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.
ISSN: 2648-6780 (online), ISSN: 2088-365X (Print)
http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php/BIP

Abstrak-Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap kemampuan memandu acara *infotainment* siswa kelas VIII SMP Daya Cipta Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *post-test only control group design.* Instrumen yang digunakan untuk menyaraing data adalah tes unjuk kerja.Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji "t".Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memandu acara *infotainment* dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual dan pembelajaran konvensional termasuk dalam kategori baik dengan nilai rata-rata 78,5 sedangkan kemampuan siswa dalam memandu acara *infotainment* dengan menggunakan pembelajaran konvensional termasuk dalam kategori cukupdengan nilai rata-rata 67,76. Dari hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa $t_{hit} > t_{tab}$(4,73>2,002) sehingga dalam penelitian ini H_0 ditolak sekaligus menerima H_a. Kemampuan memandu acara *infotainment* yang diajarkan di kelas VIII Terpadu dengan menggunakan mediapembelajaran audiovisual dan pembelajaran konvensional lebih berpengaruh baik dibandingkan kemampuan memandu acara *infotainment* di kelas VIII-1 dengan pembelajaran konvensional.
Kata kunci: media, audiovisual, memandu, acara, *Infotaintment*

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Perkembangan zaman senantiasa melibatkan dunia pendidikan diera globalisasi seharusnya melibatkan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) demi kemajuan bangsa. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru, sehingga mereka dapat menyampaikan

materi pelajaran kepada para siswa secara baik, berdaya guna dan berhasil guna. Dari hasil penelitian terdahulu Suhaimi (2020) menjelaskan bahwa media memiliki keunggulan guna membantu para guru dan staf pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran yanglebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para siswa. Media memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu mengubah sikap dan tingkah laku mereka kearah perubahan yang kreatif dan dinamis.

Jadi, peran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini, media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang penting dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Guru dituntut lebih kreatif dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia khususnya materi memandu acara. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Hasanah dengan judul "Pengaruh Metode Sugesti-Imajinasi Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Sebagai Pembawa Acara (MC) Oleh Siswa Kelas VIII SMP Swasta Teladan Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2011/2012 diperoleh nilai rata-rata 73.09 dan dikategorikan baik.

Dengan demikian, penggunaan media audivisual cocok digunakan dalam pembelajaran berbicara, yaitu sebagai pemandu acara *Infotaintment* karena siswa dapat langsung melihat pemandu acaranya. Maka dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap kemampuan siswa sebagai pemandu acara. Gabriela (2021) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik.

Menurut Setiawan (2020) bahan-bahan audiovisual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Purwaningsih (2017) Keuntungan Penggunaan Audiovisual dalam Proses Pembelajaran, yaitu: (1) Audiovisual dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak mungkin dapat dipelajari secara langsung. Misalnya untuk mempelajari kehidupan di dasar laut, siswa dapat belajar melalui film, sebab tidak mungkin siswa disuruh menyelam, (2)Audio visual memungkinkan belajar lebih bervariatif sehingga dapat menambah motivasi dan gairah belajar, dan (3) Dalam batas tertentu audio visual dapat berfungsi sebagai sumber belajar, yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa sepenuhnya tergantung pada kehadiran guru.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Tiysara (2021) metode kuantitatif digunakan untuk melihat bagaimana pengaruh media audiovisual terhadap kemampuan memandu acara dengan analisis statistik.

Penelitian ini bersifat eksperimen yang dilakukan dengan cara memberikan perlakuan tertentu terhadap kelompok eksperimen dan menyediakan kontrol untuk pembanding. Dikelas eksperimen diberi pengajaran memandu acara dengan menggunakan media audiovisual sedangkan di kelas kontrol diberikan pengajaran pemahaman materi dengan menggunakan metode ceramah. Desain penelitian ini menggunakan *posttest only control design.*

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Daya Cipta Medan. Adapun pertimbangan

peneliti dalam memilih sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian dan jumlah siswa SMP Daya Cipta Medan cukup memadai untuk dijadikan populasi penelitian dan di sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian tentang permasalahan yangsama serta fasilitas sekolah sangat mendukung karena sesuai dengan judul penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah dilakukan pengambilan data terhadap permasalahan yang diambil maka disusunlah data masing-masing kelompok. Data dalam penelitian ini dibagi atas dua bagian yaitu data dari kelompok kontrol dengan menggunakan metode konvensional dan data kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dan metode konvensional. Adapun data yang diperoleh adalah kemampuan memandu acara *infotainment* Siswa Kelas VIII SMP. Berikut ini secara berturut-turut akan dilakukan penyajian data, deskripsi data, analisis data, pengujian normalitas, pengujian homogenitas, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian. Berdasarkan hasil kemampuan memandu acara *infotainment* Siswa Kelas VIII SMP Daya Cipta Medan. Maka dapat dilihat hasil skor perolehan memandu acara *infotainment.*

1. Kemampuan Siswa Memandu Acara *Infotainment* Siswa pada Kelas Kontrol

Sebelum menganalisis data, sebaiknya terlebih dahulu mengetahui jumlah sampel dalam penelitian ini, yaitu berjumlah tiga pulu (30) siswa. Diperoleh gambaran nilai tertinggi untuk kemampuan memandu acara *infotainment* dengan menggunakan pembelajaran konvensional adalah 80 dan nilai terendah adalah 54.

Rata-rata nilai di kelas kontrol adalah 67,76 dan standar deviasi 7,27 dan nilai variansnya 52,85. Data penilaian dapat dikategorikan dalam lima kategori yaitu: sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang (Sudijono 2011:24).

Kecenderungan tingkat kemampuan memandu acara *infotainment* siswa kelas kontrol dapat dimasukkan dalam kategori cukup. Dimana yang termasuk kategori baik sebanyak empat belas (14) siswa atau (46,666667), kategori cukup sebanyak sebelas (11) siswa atau (36,666667), dan kategori kurang sebanyak lima (5) siswa atau (16,666667).

2. Kemampuan Siswa Memandu Acara *Infotainment* pada Kelas Eksperimen

Sebelum menganalisis data, sebaiknya terlebih dahulu mengetahui jumlah sampel dalam penelitian ini, yaitu berjumlah tiga puluh (30) siswa. Diperoleh gambaran nilai tertinggi untuk kemampuan memandu acara *infotainment* dengan menggunakan media pembelajaran audio visual adalah 97 dan nilai terendah adalah 58.

Rata-rata nilai di kelas eksperimen adalah 78,5 danstandar deviasi 10,22 dan nilai variansnya 104,44. Data penilaian dapat dikategorikan dalam lima kategori yaitu: sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang (Sudijono 2011:24).

Kecenderungan tingkat kemampuan memandu acara *infotainment* siswa kelas eksperimen dapat dimasukkan dalam kategori baik. Adapun yang termasuk kategori sangat baik sebanyak sepuluh (10) siswa atau (33,33333%), kategori baik sebanyak enam belas (16) siswa atau (53,33333%), kategori cukup sebanyak dua (2) siswa atau (6,66667%), dan kategori kurang sebanyak dua (2) siswa atau (6,66667%).

Dari hasil perhitungan tersebut, maka dapat diketahui kemampuan siswa dalam memandu acara *infotainment*. Di kelas VIII Terpadu dengan menggunakan media

pembelajaran audio visual tergolong kategori baik dengan nilai rata-rata 78,5 di mana siswa yang mendapat kategori nilai yang sangat baik sebanyak sepuluh (10) siswa atau (33,33333%), kategori baik sebanyak enam belas (16) siswa atau (53,33333%), kategori cukup sebanyak dua (2) siswa atau (6,66667%), dan kategori kurang sebanyak dua (2) siswa atau (6,66667%).

Pengkategorian baik tersebut juga terlihat dari hasil pantauan peneliti selama melaksanakan penelitian, di kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran audio visual, saat itu peneliti menunjukkan sebuah video memandu acara *infotainment* kepada siswa, agar siswa dapat lebih semangat belajar dan dapat meniru atau mempraktikkannya. Di samping itu, dengan media pembelajaran audio visual juga lebih tepat digunakan dalam mengajarkan pokok pembelajaran memandu acara karena siswa diarahkan belajar dengan memaksimalkan semua potensi inderanya sehingga siswa menunjukkan kemampuan yang ada pada dirinya secara maksimal. Siswa lebih berani mengeluarkan ekspresinya ketika memandu acara *infotainment*. Hal ini menjadikan siswa pada kelas eksperimen menghasilkan memandu acara *infotainment* yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang diajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional. Kemampuan memandu acara *infotainment di SMP* dengan menggunakan pembelajaran konvensional tergolong kategori cukup dengan nilai rata-rata 67,76 dimana yang termasuk kategori baik sebanyak empat belas (14) siswa atau (46,666667), kategori cukup sebanyak sebelas (11) siswa atau (36,666667), dan kategori kurang sebanyak lima (5) siswa atau (16,666667).

Kategori cukup tersebut juga terlihat dari hasil pantauan peneliti selama melaksanakan penelitian, di mana kegiatan belajar-mengajar dengan menggunakan strategi konvensional cenderung monoton, siswa hanya diarahkan untuk mendengarkan penjelasan dari guru saja.Sehingga siswa terlihat lebih bosan dan kurang tertarik dengan pelajaran memandu acara. Hal inilah yang menyebabkan tidak semua dari siswa menunjukkan potensi yang ada pada dirinya. Kebanyakan dari siswa merasa malu dan tidak percaya dengan dirinya ketika saat memandu acara *infotainment*. Pada akhirnya kelas yang diajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional atau kelas kontrol ini dikategorikan cukup dan tidak lebih baik dari kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran audio visual.

Dalam pelajaran memandu acara dengan media pembelajaran audiovisual berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan memandu acara *infotainment*. Hal ini dapat dilihat pada uji "t" diketahui nilai t_{hit}= 4,73. Sedangkan nilai t_{tab} pada dkn_1+n_2-2= 58 dan taraf nyata α = 0,05 adalah 2,002. Dengan kriteria pengujian adalah terima H_0 jika $t_{hit}<t_{tab}$ dan tolak H_0 jika sebaliknya. Maka dari hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa $t_{hit}>t_{tab}$ (4,73>2,002) sehingga dalam penelitian ini H_0 ditolak sekaligus menerima H_a. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan memandu acara *infotainment* yang diajarkan di kelas VIII Terpadu dengan media pembelajaran audio visual lebih berpengaruh baik dibandingkan kemampuan memandu acara *infotainment*

di kelas VIII-1 dengan pembelajaran konvensional.

Simpulan

Memandu acara dalam menggunakan media pembelajaran audio visual sangat meningkatkan kemampuan memandu acara *infotainment*. Hal ini dapat dilihat pada uji "t" diketahui $t_{hit} > t_{tab}$ (4,73 > 2,002) sehingga dalam penelitian ini H_0 ditolak sekaligus menerima H_a. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan memandu acara *infotainment*yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual lebih berpengaruh baik dibandingkan kemampuan memandu acara *infotainment* yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMP Daya Cipta Medan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.

Daftar Pustaka

Gabriela, Novika Dian Pancasar. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasisi Audiovisual terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Mahaguru (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar). Vol. 2 NO. 1. Dalamfile:///C:/Users/hp/Downloads/1750-Article%20Text-2975-1-10-20210714%20(2).pdf

Hasanah. 2011. *Pengaruh Metode Sugesti-Imajinasi Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Sebagai Pembawa Acara (MC) Oleh Siswa Kelas VIII SMP Swasta Teladan Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi Mahasiswa.*

Purwaningsih, Pari. 2017. *Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris*. Jurnal Informatika Universitas Pamulang. Vol. 2 No. 1. Dalam http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika/article/view/1503

Setiawan. 2020. *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V.*Jurnal Prakarsa Paedagogia Vol. 3 No. 2. Dalam :///C:/Users/hp/Downloads/5874-19589-2-PB.pdf

Suhaimi, Andi dkk. 2020. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar SD.* Holistika Jurnal Ilmiah PGSD.Volum IV. No. 1. Dalam file:///C:/Users/hp/Downloads/6554-15970-1-SM.pdf

Tisyara, Laudiya. 2021.*7 Macam-Macam Metode Penelitian Kuantitatif dan Penjelasannya.* Dalam https://hot.liputan6.com/read/4706956/7-macam-macam-metode-penelitian-kuantitatif-dan-penjelasannya